

湾岸  
**MIDNIGHT CLUB 3™**  
DUB edition

# ENGLISH

## MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP® system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

## WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP® systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).



### AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP® systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP® Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



### GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP® system.



### INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP® system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP® system Instruction Manual.

## CONTENTS



- 03 STARTING UP
- 05 CAREER MODE
- 06 RACE OPTIONS
- 07 ARCADE MODE
- 08 RACE TYPES
- 10 NETWORKING

## GETTING STARTED

PSP® (PlayStation® Portable) configuration





# CONTROLS

## DEFAULT CONTROLS

|                              |                                          |
|------------------------------|------------------------------------------|
| × button                     | Accelerate                               |
| ○ button                     | Special Ability/Activate Power-up        |
| △ button                     | Brake/Reverse                            |
| □ button                     | Nitro/Slipstream Turbo                   |
| Analog stick Left/Right      | Steering                                 |
| Analog stick Up              | Raise Camera only if hill cam is enabled |
| R button                     | Hand Brake                               |
| L button + Analog stick      | Weight transfer/Two-Wheel Driving        |
| L button + Analog stick      | In-Air Control (while airborne)          |
| Left Directional button      | Change Music                             |
| Right Directional button     | Hydraulics mode                          |
| Up Directional button        | Flash Headlights/Accept Race             |
| Down Directional button      | Look back                                |
| SELECT button                | NAV system (career cruise mode)          |
| SELECT button (while racing) | Map Overlay                              |
| START button                 | Pause Men                                |

## HYDRAULICS MODE

|                               |                                                       |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------|
| L button                      | Hold to activate left side hydraulics/ Tap to bounce  |
| R button                      | Hold to activate right side hydraulics/ Tap to bounce |
| Left/Right Directional button | Rotate camera around vehicle                          |

## CAREER MODE

If you want to forever make your mark on the scene, then Career Mode is the place you need to go. This is where you'll take on all challengers, earning money to build a garage full of decked out rides.

When Career Mode begins, you'll have just enough cash to buy one of six cars and the streets of San Diego awaiting you. Out on the road, your driving talents will be tested by other racers looking for a challenge. Winning earns money and unlocks more races, vehicles, options and cities. Persistence and skill will earn you the right to have the vehicle of your dreams. Walking away will leave you forgotten.



## RACE OPTIONS

Various types of races can be found on the city streets. Taking part in a variety of events, which are marked with different symbols on the map, is essential to building your driving skills and advancing through Career Mode.

### STREET RACERS



The avenues are filled with other racers looking for competition. These are represented on the map by blue arrows. Challenging these vehicles will get you invited to the races they're taking part in.

### CITY RACES

Always consisting of a single race, these challenges are specific to the city you're driving in. Represented by red circles on the map, City Races are plentiful and a good way to make some quick cash.

### CLUB RACES

Gold stars on the city map represent Club Races, which are open only to certain vehicle classes. If you're driving the appropriate vehicle type, the location of these races will be apparent. It's worthwhile revisiting cities with new vehicles to see what's become available.

### TOURNAMENTS

Multi-race Tournaments are the most challenging race type, but also the most rewarding. Represented by trophies, these races require you to have the most cumulative points from multiple races to collect the big money when the dust settles.



## ARCADE MODE

Arcade Mode is the ideal place to jump in for a quick race or to perfect your game on a specific track or with a new vehicle. Any city and race unlocked in Career Mode is available here, as is any car in your garage. Once a location, vehicle and race have been selected, other variables such as weather, traffic settings and number of opponents can be adjusted to create exactly the experience you're looking for.





## RACE TYPES

There are many unique race types to explore in Arcade Mode.

### AUTOCROSS



Rather than having checkpoints in an open city, Autocross has barriers set up in the streets creating a track for vehicles to race a selected number of laps through. The racer posting the fastest lap time is the winner.

### TRACK

Similar to an Autocross race, except against other racers rather than the clock.

### CAPTURE THE FLAG

At the outset of this race type, the map will show a flag and drop-off locations. Vehicles race to get the flag, then attempt to take the flag to the drop-off to score a point. The flag may be stolen from the holding car by ramming into it. Options for points needed to win, time limit, team organization, and game variations are given before this race type begins.

### PAINT

At the start of this race, a number of checkpoints will be scattered all over the city. When a vehicle crosses a checkpoint, it will become painted in a colour assigned to that vehicle – even if another vehicle has already painted it. The first to colour a specific percentage of checkpoints in their colour, or to have the most checkpoints their colour at the end of the time, wins.

### CRUISE

There are no checkpoints or goals here, leaving the entire city open to be explored as you choose.

## **FRENZY**



The object of Frenzy is to score points by dodging as many vehicles as possible while hitting a never-ending series of checkpoints to keep the timer from running out. The race starts with an automatic burst of nitrous, with another burst firing every 15 seconds, and your vehicle accelerating throughout the race until it reaches top speed. To make things even tougher, the vehicle's brakes and special abilities are disabled (though the handbrake still functions). The race ends if the timer runs out.

## **ORDERED**

In this race, checkpoints are located throughout the city, and must be driven through, in order, one after another to the finish line.

## **CIRCUIT**

Similar to an Ordered Race except multiple laps through the same checkpoints are made. The starting point of the race becomes the first checkpoint in successive laps.

## **TAG**

At the outset of this race, a checkpoint is revealed. The last vehicle to reach the checkpoint is 'IT,' and the mini-map will show coloured scoring zones around the car that is 'IT.' Cars who are not 'IT' score points based on the amount of time spent in the coloured zones. The coloured zones closer to the 'IT' car are worth more points than the outer zones.

## **UNORDERED**

At the beginning of this race all the checkpoints and the finish line will be laid out. The order that you cross the checkpoints is entirely up to you.

## NETWORKING

The ultimate challenge awaits in multiplayer mode – playing against up to 5 opponents, showing off your driving prowess and the perfect ride you’ve earned. To play *Midnight Club 3: DUB Edition* via Wi-Fi network, you’ll need at least one opponent with a PSP® running *Midnight Club 3: DUB Edition*. For best results, players should be stationed within 30ft, with a clear path between units.



Decide if you want to host your own game or join an existing race. If you join an existing game, select your vehicle by scrolling left or right in the game lobby. All vehicles and vehicle profiles you have saved in your garage are available in multiplayer. If you’re the host, configure the options as you would for a local game and start when you have the desired number of players. If the host of a game quits, the next person who joined the game session will seamlessly become the new host so the race can continue.

## WI-FI (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP® systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).

## AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP® systems to communicate directly with each other.



# FRANÇAIS

## MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les données et la progression de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de votre système PSP®. Les données sauvegardées peuvent être chargées depuis le même Memory Stick Duo™ ou n'importe quel autre Memory Stick Duo™ contenant des données précédemment sauvegardées.

## FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP®, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



### MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP® ou plus de communiquer directement.



### PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP®. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP®.



### MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP® à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP®.



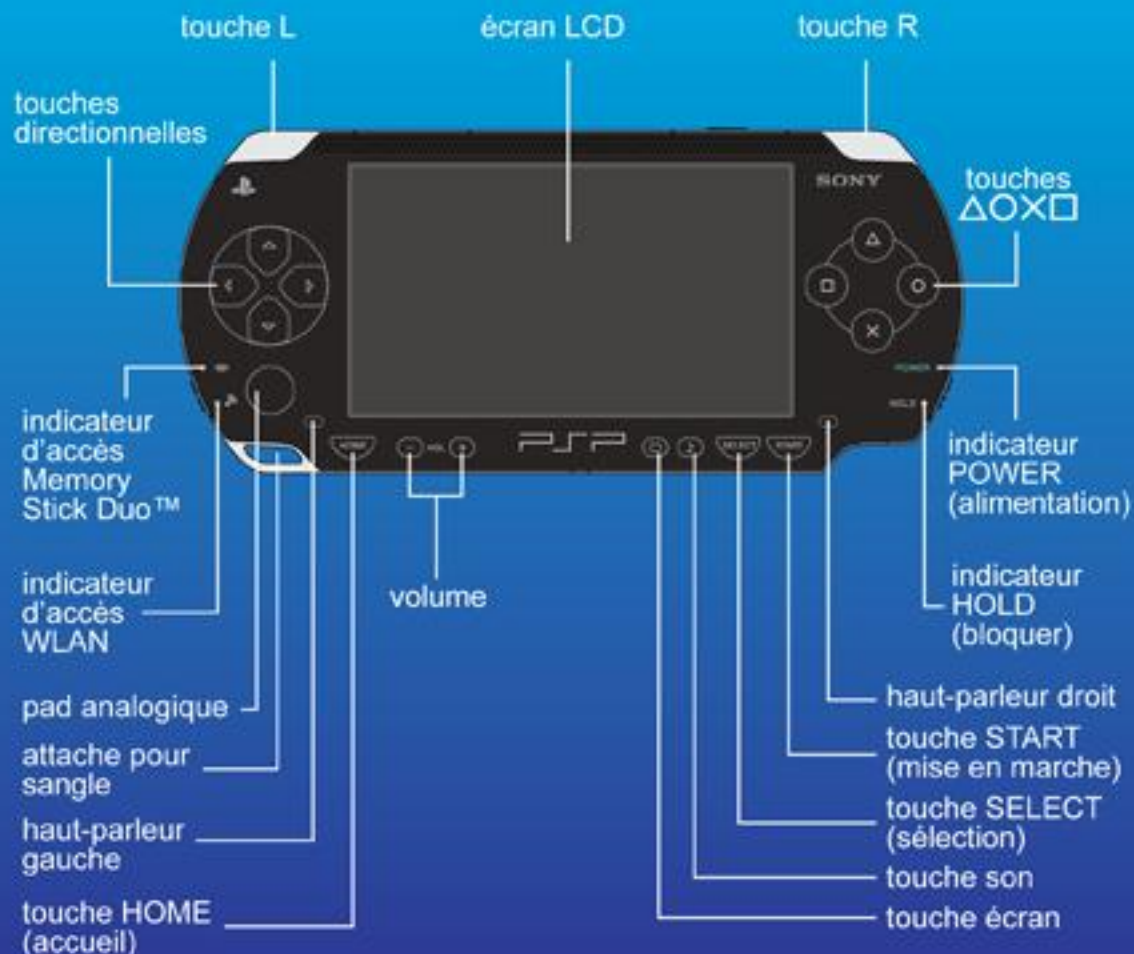
## SOMMAIRE



- 03 POUR COMMENCER
- 05 MODE CARRIÈRE
- 06 OPTIONS DE COURSE
- 07 MODE ARCADE
- 08 TYPES DE COURSES
- 10 RESEAU

# DÉMARRAGE

Configuration pour le système de loisir interactif PlayStation® Portable (PSP®)  
Commandes 1 (les Commandes 2 sont également disponibles)



# COMMANDES

## PAR DEFAUT

|                                       |                                                                    |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| touche X                              | Accélérer                                                          |
| touche O                              | Manœuvres spéciales/Activer un bonus                               |
| touche △                              | Freiner/Marche arrière                                             |
| touche □                              | Nitro/Turbo aspiration                                             |
| pad analogique vers la gauche/droite  | Diriger le véhicule                                                |
| pad analogique vers le haut           | Elever la caméra<br>(uniquement si la caméra hauteurs est activée) |
| touche R                              | Frein à main                                                       |
| touche L + pad analogique             | Transfert de poids/Conduite sur deux roues                         |
| touche L + pad analogique (en l'air)  | Commandes dans les airs                                            |
| touche gauche                         | Changer de musique                                                 |
| touche droite                         | Suspension hydraulique                                             |
| touche haut                           | Faire un appel de phares/Accepter la course                        |
| touche bas                            | Regarder en arrière                                                |
| touche SELECT                         | Système de navigation                                              |
| (sélection) (mode carrière/virée)     |                                                                    |
| touche SELECT (sélection) (en course) | Afficher la carte                                                  |
| touche START (mise en marche)         | Afficher le menu Pause                                             |

## MODE SUSPENSION HYDRAULIQUE

|                      |                                                                                           |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| touche L             | Maintenir enfoncée pour activer le côté gauche/Appuyer brièvement pour bondir et rebondir |
| touche R             | Maintenir enfoncée pour activer le côté droit/Appuyer brièvement pour bondir et rebondir  |
| touche gauche/droite | Faire une rotation de la caméra autour du véhicule                                        |



## MODE CARRIERE

Si vous voulez laisser votre empreinte dans le monde des courses urbaines, il est indispensable de passer par le mode Carrière. C'est ici que vous pourrez vous mesurer aux meilleurs pilotes et vous remplir les poches afin de monter un garage rempli de voitures tunées.

Au début du mode Carrière, vous avez juste assez d'argent pour acheter l'une des six voitures disponibles et vous lancer dans les rues de San Diego. Sur la route, vos talents de pilote seront mis à rude épreuve par vos adversaires à la recherche de nouveaux défis. Les victoires vous rapportent de l'argent et débloquent des courses, des véhicules, des options et même des villes. Vous devrez faire preuve de persévérance et de talent pour mériter la monture de vos rêves. Sinon, c'est l'oubli qui vous guette.



## OPTIONS DE COURSE

Vous découvrirez divers types de courses dans les rues de la ville. Il est essentiel de participer à tous les types d'épreuves, représentés par différents symboles sur la carte, afin d'améliorer vos compétences de pilote et de progresser dans le mode Carrière.

## AUTRES PILOTES



Les avenues regorgent de pilotes à la recherche de concurrents à la hauteur. Ils sont représentés par des flèches bleues sur la carte. En défiant ces véhicules, vous serez invité aux courses auxquelles ils participent.

## COURSES URBAINES

Ces défis facultatifs, qui consistent toujours en une seule course, sont propres à la ville dans laquelle vous vous trouvez. Représentées par des cercles rouges sur la carte, les courses urbaines ne manquent pas et constituent une excellente manière de gagner de l'argent rapidement.

## COURSES DE CLUB

Les étoiles dorées sur la carte représentent les courses de club, qui sont ouvertes uniquement à certaines catégories de véhicules. Si vous conduisez le véhicule approprié, vous verrez apparaître sur la carte l'emplacement de ces courses. N'hésitez pas à revisiter les villes déjà connues au volant de différents véhicules pour découvrir toutes les épreuves disponibles.

## TOURNOIS

Les tournois à courses multiples sont les épreuves les plus difficiles, mais également les plus lucratives. Représentés par des trophées, les tournois ont pour objectif de totaliser le plus de points à l'issue de toutes les courses afin de rafler la récompense.

## MODE ARCADE

Le mode Arcade est l'endroit idéal pour participer à une course rapide ou perfectionner votre conduite sur un circuit en particulier ou au volant d'un nouveau véhicule. Toutes les courses débloquées dans le mode Carrière y sont disponibles, ainsi que les voitures de votre garage. Après avoir sélectionné le lieu, le véhicule et la course de votre choix, vous pourrez ajuster d'autres variables comme la météo, le trafic et le nombre d'adversaires afin de recréer l'expérience exacte que vous recherchez.





## TYPES DE COURSES

Il existe de nombreux types de courses uniques à découvrir dans le mode Arcade.

### CROSS



Plutôt que des points de contrôle dans une ville ouverte, le mode Cross comporte des barrières placées dans les rues pour créer un circuit sur lequel les véhicules doivent boucler un nombre défini de tours. Le pilote qui inscrit le meilleur temps au tour remporte la course.

### PARCOURS

Le principe de cette course est similaire à celui d'une course Cross, sauf que vous affrontez d'autres pilotes.

### CAPTURE DU DRAPEAU

Au début de ce type de course, la carte indique la position d'un drapeau et le lieu où il doit être déposé. Les véhicules s'affrontent pour récupérer le drapeau, puis tentent de le rapporter à l'emplacement indiqué afin de marquer un point. Pour voler le drapeau à la voiture qui le possède, il vous suffit de la percuter. Avant le départ de cette course, vous pouvez définir le nombre de points nécessaires à la victoire, la limite de temps, l'organisation des équipes et les variations de jeu.

### PEINTURE

Au début de cette course, un certain nombre de points de contrôle sont dispersés dans la ville. Lorsqu'un véhicule franchit un point de contrôle, celui-ci est alors peint de la couleur assignée à ce véhicule (même si un autre l'a précédé). Le premier concurrent à colorer un pourcentage prédéfini de points de contrôle, ou à avoir le plus de points de contrôle portant sa couleur à la fin du temps imparti, remporte la victoire.

### VIRÉE

Pas de points de contrôle ni d'objectifs dans cette course, qui vous laisse explorer la ville entière à votre convenance.



## FRÉNÉSIE



L'objectif d'une course Frénésie est de marquer des points en esquivant le plus de véhicules possible, tout en franchissant une série infinie de points de contrôle afin d'empêcher le chronomètre de s'arrêter. La course commence par une accélération automatique de nitro, suivie par d'autres accélérations toutes les 15 secondes : votre véhicule accélère ainsi tout au long de la course jusqu'à atteindre sa vitesse maximale. Pour corser le tout, les freins et les fonctions spéciales du véhicule sont désactivés (mais le frein à main reste tout de même disponible). La course se termine lorsque le chronomètre atteint zéro.

## ORDRE FIXE

Dans cette course, des points de contrôle sont dispersés dans la ville. Vous devez les franchir dans l'ordre jusqu'à passer la ligne d'arrivée.

## CIRCUIT

Le principe de cette course est similaire à celui d'une course Ordre fixe, sauf que vous devez boucler plusieurs tours en passant par les mêmes points de contrôle. Le point de départ de la course devient, dès le deuxième tour, le premier point de contrôle.

## TAG

Au début de cette course, un point de contrôle est révélé. Le dernier véhicule à franchir le point de contrôle devient le "chat" ("IT") et se retrouve entouré de zones colorées sur la mini-carte. Les autres voitures marquent des points selon le temps qu'elles passent dans les zones colorées. Les zones colorées les plus proches du "chat" rapportent plus de points que les plus éloignées.

## ORDRE ALÉATOIRE

Au début de la course, tous les points de contrôle ainsi que la ligne d'arrivée sont affichés. C'est à vous de choisir l'ordre dans lequel vous souhaitez les franchir.

## RESEAU

C'est en ligne que vous attend le défi ultime : vous pourrez y affronter jusqu'à 5 adversaires et montrer vos talents de pilote au volant de votre bolide de rêve. Pour jouer à Midnight Club 3: DUB Edition par réseau sans fil (WLAN), vous aurez besoin d'au moins un adversaire muni d'un système PSP® et du jeu Midnight Club 3: DUB Edition. Pour de meilleures performances, il est conseillé aux joueurs de ne pas se tenir à plus de 9 mètres l'un de l'autre avec une zone dégagée de tout obstacle entre eux.



Décidez si vous souhaitez héberger votre propre partie ou rejoindre une course existante. Si vous rejoignez une course existante, sélectionnez votre véhicule en faisant défiler les différents bolides vers la gauche ou la droite, dans le salon du jeu. Tous les véhicules et profils de véhicules que vous avez sauvegardés dans votre garage sont disponibles en multijoueur. Si vous êtes l'hôte d'une partie, configurez les options comme vous le feriez pour une partie en réseau local et donnez le départ quand suffisamment de joueurs vous ont rejoint. Si l'hôte quitte la partie, le premier joueur à avoir rejoint cette session en devient alors le nouvel hôte afin que la course puisse continuer.

## FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP®, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).

## AD HOC MODE

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP® ou plus de communiquer directement.

# DEUTSCH

## MEMORY STICK DUO™

Um Spieleinstellungen und Fortschritt zu speichern, stecke einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz deines PSP®-Systems. Gespeicherte Spieldaten können von demselben Memory Stick Duo™ oder einem Memory Stick Duo™, der zuvor gespeicherte Spieldaten enthält, geladen werden.

## WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP®-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



### AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP®-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



### GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP®-Game in ihr PSP®-System eingelegt haben.



### INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP®-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP®-Systems.



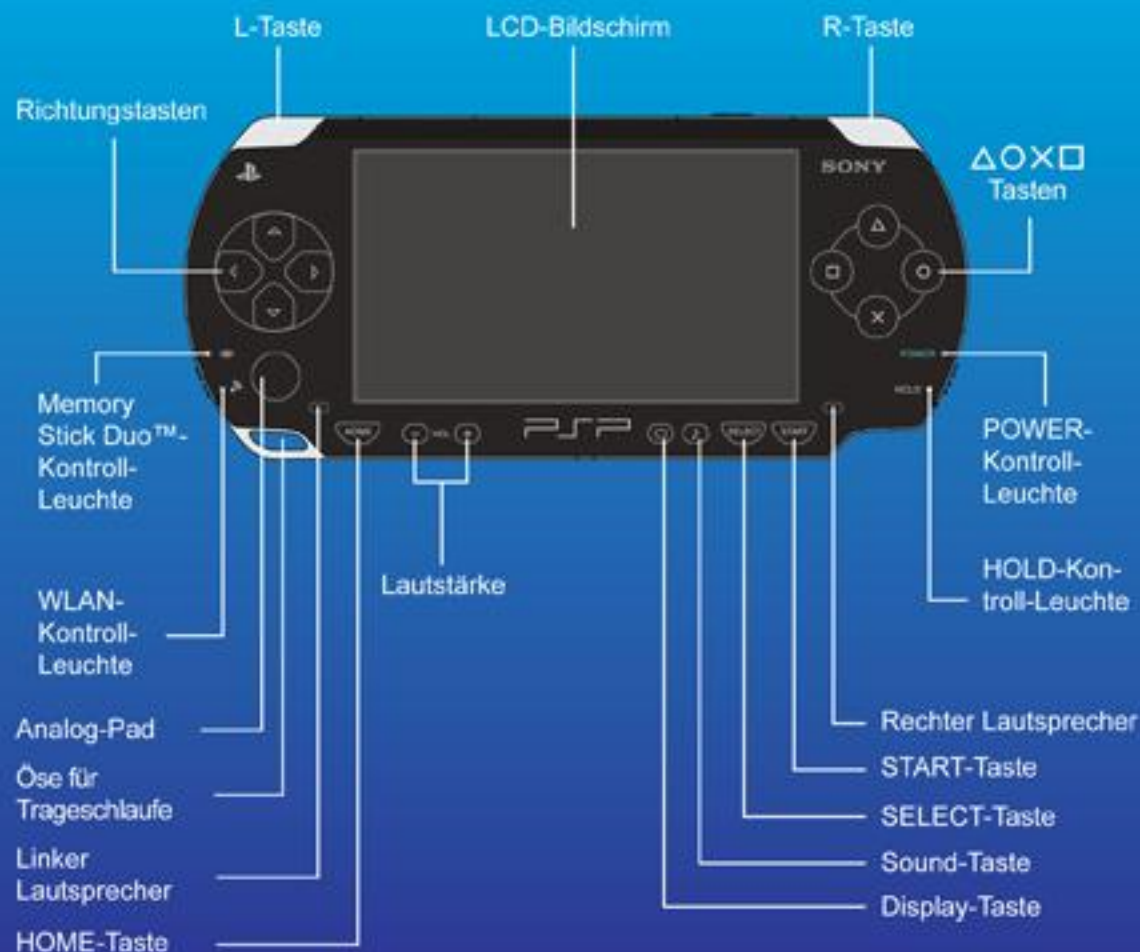
## INHALT



- 03 LOSLEGEN
- 05 KARRIERE MODUS
- 06 RENN-ARTEN
- 07 ARCADE MODUS
- 08 RENN-TYPEN
- 10 NETZWERKSPIELE

# LOSLEGEN

PSP® (PlayStation® Portable) Systemkonfiguration  
Kontrolleinstellungen 1 (Kontrolleinstellungen 2 auch möglich)



# STEUERUNG

## STANDARD-STEUERUNG

|                                         |                                     |
|-----------------------------------------|-------------------------------------|
| X-Taste                                 | Beschleunigen                       |
| O-Taste                                 | Spezial-Features/Powerups benutzen  |
| Δ-Taste                                 | Bremsen/Rückwärts                   |
| □-Taste                                 | Nitro/Windschattenturbo             |
| Analog-Pad Links/Rechts                 | Lenkung                             |
| Analog-Pad Oben                         | Kamera anheben -                    |
| nur bei aktiviertem Kamera              | Lift                                |
| R-Taste                                 | Handbremse                          |
| L-Taste + Analog-Pad                    | Lastverlagerung/Fahren auf 2 Rädern |
| L-Taste + Analog-Pad (in der Luft)      | Steuerung in der Luft               |
| Richtungstaste Links                    | Musik wechseln                      |
| Richtungstaste Rechts                   | Hydraulik-Modus                     |
| Richtungstaste Oben                     | Lichthupe betätigen/                |
| Rennen annehmen Richtungstaste Unten    | Nach hinten sehen                   |
| SELECT-Taste (im Karriere-Cruise-Modus) | Navigationssystem                   |
| SELECT-Taste (im Rennen)                | Karte einblenden                    |
| START-Taste                             | Pausen-Menü                         |

## HYDRAULIK-MODUS

|                             |                                                                     |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| L-Taste                     | Halten, um Hydraulik Links zu aktivieren/<br>Antippen zum Springen  |
| R-Taste                     | Halten, um Hydraulik Rechts zu aktivieren/<br>Antippen zum Springen |
| Richtungstaste Links/Rechts | Kamera um Fahrzeug rotieren                                         |



## KARRIERE MODUS

Um dich in der Szene als ernst zu nehmender Racer zu etablieren, musst du den Karriere-Modus durchlaufen. Hier triffst du auf alle Herausforderer und verdienst das Geld, das du brauchst, um deine Garage nach und nach mit getunten Schlitten zu füllen.

Zu Beginn des Karriere-Modus hast du gerade genug Geld, um dir eines von sechs Autos auszusuchen. Die Straßen von San Diego warten auf dich. Die anderen Racer suchen eine Herausforderung und werden deine Fahrer-Skills testen. Siege bringen Geld und schalten weitere Rennen, Fahrzeuge, Optionen und Städte frei. Mit Ausdauer und Geschick verdienst du dir das Anrecht auf das Fahrzeug deiner Träume. Wenn du kneifst, wird man dich schnell wieder vergessen.



## RENN-ARTEN

In den Straßen der Städte kannst du zu verschiedenen Arten von Rennen antreten. Die Teilnahme an den zahlreichen Events, die durch verschiedene Symbole auf der Karte gekennzeichnet sind, ist ungemein wichtig, um deine Fahrer-Skills zu verbessern und im Karriere-Modus voranzukommen.

### CRUISENDE RACER



Die Straßen sind voll mit anderen Racern, alle auf der Suche nach Action. Du erkennst sie an blauen Pfeilen auf der Karte. Forderst du diese Fahrer heraus, wirst du zu den Rennen eingeladen, an denen sie teilnehmen.

### STADTRENNEN

Die Teilnahme an diesen Rennen ist freiwillig. Stadtrennen sind immer Einzel-Events und haben je nach Stadt einen ganz eigenen Charakter. Sie werden durch rote Kreise auf der Karte dargestellt. Irgendwo steigt immer ein Stadtrennen. Eine gute Gelegenheit, schnell Kohle zu machen.

### CLUB-RENNEN

Club-Rennen erkennst du an goldenen Sternen auf der Karte. Es sind nur bestimmte Fahrzeugklassen zugelassen. Fährst du ein entsprechendes Fahrzeug, wird dir der Ort des Rennens angezeigt. Wenn du ein neues Fahrzeug kaufst, lohnt es sich, wieder mal in einer anderen Stadt vorbeizuschauen, um zu sehen, ob ein neues Rennen verfügbar ist.

### TURNIERE

Turniere aus mehreren aufeinander folgenden Rennen sind die größte Herausforderung für einen Racer, aber auch sehr lukrativ. Sie sind durch Trophäen-Symbole markiert. Wenn du nach dem letzten Rennen eines Turniers die meisten Punkte hast, sackst du das große Geld ein.

## ARCADE MODUS

Der Arcade-Modus ist ideal, um ein schnelles Rennen zu fahren, oder deine Skills auf einem bestimmten Track oder mit einem neuen Fahrzeug zu perfektionieren. Alle Städte und Rennen, die im Karriere-Modus freigeschaltet wurden, stehen hier zur Verfügung, ebenso alle Fahrzeuge aus deiner Werkstatt. Nachdem du Ort, Fahrzeug und Rennen gewählt hast, kannst du Wetter, Verkehr und Zahl der Gegner anpassen, um das Rennen genau so zu gestalten, wie du es dir vorstellst.





## RENN- TYPEN

Im Arcade-Modus gibt es viele einzigartige Typen von Rennen zu erkunden.

### AUTOCROSS



Anstelle von Checkpoints, die über die Stadt verteilt sind, gibt es bei Autocross-Rennen Barrieren, die eine Strecke vorgeben, auf der eine gewählte Rundenzahl zu absolvieren ist. Der Fahrer mit der schnellsten Rundenzeit gewinnt.

### TRACK

Ähnlich wie die Autocross-Rennen, nur geht es hier gegen andere Racer, und nicht gegen die Uhr.

### CAPTURE THE FLAG

Am Anfang eines CTF-Rennens zeigt die Karte eine Flagge und Zielorte, zu denen sie gebracht werden muss. Die Fahrzeuge versuchen so schnell wie möglich, die Flagge zu holen und sie zum Zielort zu bringen, um einen Punkt zu machen. Durch Rammen kann die Flagge von einem Fahrzeug gestohlen werden. Vor Rennstart können Einstellungen zu Siegpunkten, Zeitlimit, Teams und Spielvariationen vorgenommen werden.

### PAINT

Vor dem Start eines solchen Rennens wird eine Anzahl Checkpoints über die ganze Stadt verteilt. Passiert ein Fahrzeug einen Checkpoint, nimmt er die Farbe des Fahrzeugs an, auch, wenn er vorher bereits die Farbe eines anderen Fahrzeugs trug. Gewonnen hat, wer als erster eine vorher festgelegte Prozentzahl von Checkpoints eingefärbt hat, oder wer am Ende des Zeitlimits die meisten Checkpoints in seiner Farbe gefärbt hat.

### CRUISE

Hier gibt es keine Checkpoints oder Ziele. Die ganze Stadt kann von dir nach Belieben erkundet werden.

## ROCKET



Das Ziel bei Rocket ist es, so vielen Fahrzeugen wie möglich auszuweichen, während du endlos viele Checkpoints abfährst, um den Timer am Laufen zu halten. Zu Beginn des Rennens bekommst du einen automatischen Nitro-Schub und danach alle 15 Sekunden einen weiteren. Dein Fahrzeug beschleunigt bis auf Höchstgeschwindigkeit. Um die Sache zu erschweren, funktionieren weder Spezial-Features, noch die Bremse (die Handbremse geht allerdings noch). Das Rennen ist zu Ende, wenn der Timer ausläuft.

## FIX-STRECKE

Bei diesen Rennen sind überall in der Stadt Checkpoints zu finden, die der Reihe nach bis zur Ziellinie durchfahren werden müssen.

## RUNDENRENNEN

Ähnlich wie Fix-Streckenrennen, nur müssen hier die Checkpoints mehrere Runden lang abgefahren werden. Der Startpunkt des Rennens wird zum ersten Checkpoint der darauffolgenden Runden.

## TAG

Zu Beginn dieses Rennens wird ein Checkpoint gezeigt. Das Fahrzeug, das den Checkpoint als letztes erreicht, ist 'getaggt'. Auf der Minikarte werden nun farbige Zonen um das 'getaggte' Fahrzeug angezeigt. Alle Fahrzeuge, die nicht 'getaggt' sind, bekommen Punkte, je nachdem wie lange sie sich in den farbigen Zonen aufhalten. Die farbigen Bereiche, die näher am 'getagkten' Fahrzeug sind, bringen mehr Punkte, als weiter entfernte.

## VARIABLE STRECKE

Am Anfang dieses Rennens werden sämtliche Checkpoints und das Ziel gezeigt. Die Reihenfolge, in der du die Checkpoints durchfährst, bleibt dir überlassen.

## NETZWERKSPIELE

Im Mehrspielermodus wartet die ultimative Herausforderung auf dich - Spiele gegen bis zu 5 Gegner und zeig deine fahrerischen Fähigkeiten und deinen kostbaren Traumschlitten. Um Midnight Club 3: DUB Edition über WiFi-Netzwerk spielen zu können, benötigst du mindestens einen Gegner mit einer PSP®, auf der Midnight Club 3: DUB Edition läuft. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, sollten die Spieler maximal 9m entfernt sein und sich keine Gegenstände oder Wände zwischen den Geräten befinden.



Entscheide, ob du ein eigenes Spiel eröffnen, oder an einer bereits bestehenden Spielsitzung teilnehmen möchtest. Wenn du einem bereits bestehenden Spiel beitretest, wählst du dein Fahrzeug aus, indem du in der Lobby links oder rechts scrollst. Alle Fahrzeuge und Fahrzeug-Profile, die in deiner Werkstatt gespeichert sind, sind im Mehrspielermodus verfügbar. Falls du der Host bist, nimm alle Einstellungen vor, so als ob du ein lokales Spiel starten möchtest, und starte, wenn die gewünschte Anzahl von Spielern anwesend ist. Wenn der Host eines Rennens das Spiel verlässt, wird nahtlos derjenige Spieler zum Host, der der Sitzung als zweiter beigetreten ist, sodass das Rennen weitergehen kann.

## WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP®-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.

## AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP®-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



# ITALIANO

## MEMORY STICK DUO™

Per poter salvare le impostazioni e i progressi di gioco, devi inserire un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da un qualsiasi Memory Stick Duo™ che contenga dei dati di gioco salvati in precedenza.

## CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP®, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



### MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP® di comunicare direttamente tra loro.



### GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP®Game inserito nel loro sistema PSP®.



### MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP® di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP®.

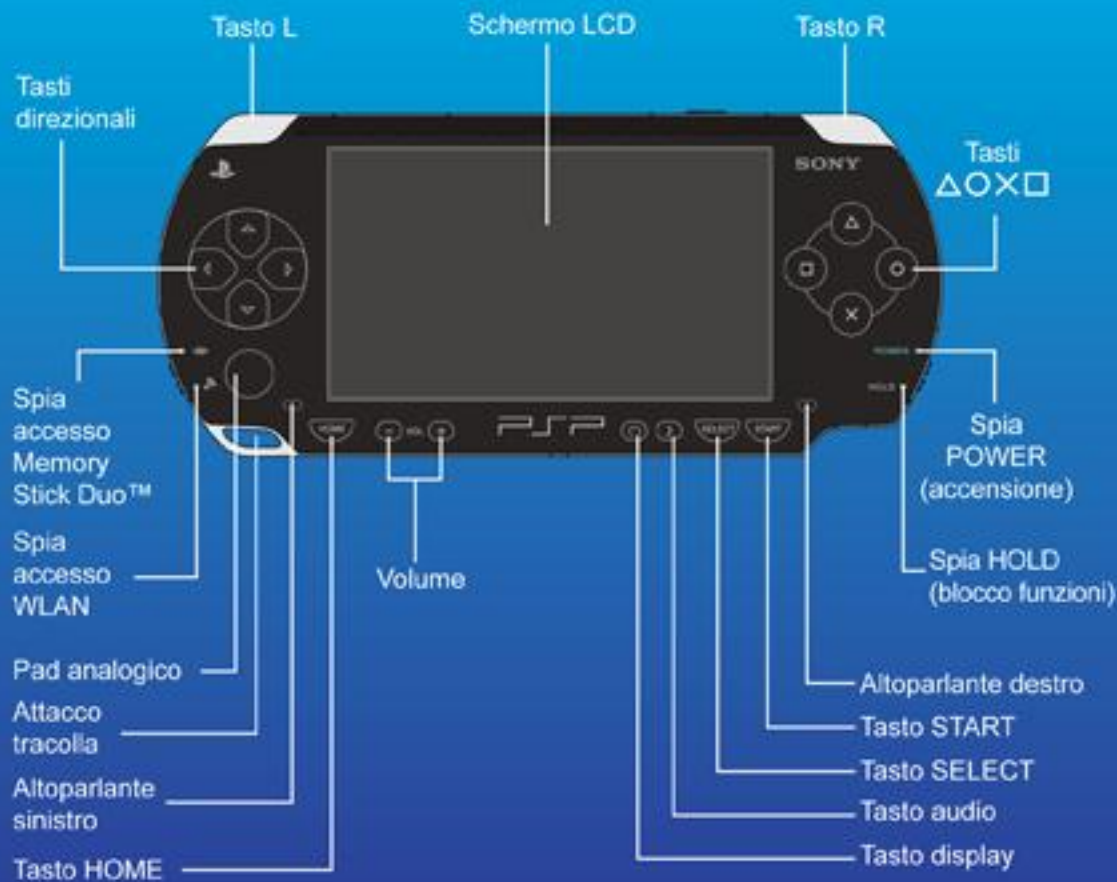
## SOMMARIO



- 03 PER INIZIARE
- 05 MODALITÀ CARRIERA
- 06 OPZIONIDI GARA
- 07 MODALITA ARCADE
- 08 TIPI DI GARA
- 10 RETE

## PER INIZIARE

Configurazione Sistema PSP® (PlayStation® Portable)





# COMANDI

## COMANDI PREDEFINITI

|                                   |                                                       |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Tasto X                           | Accelera                                              |
| Tasto O                           | Abilità speciale/Attiva un potenziamento              |
| Tasto Δ                           | Frena/Retromarcia                                     |
| Tasto □                           | Nitro/Turbo di scia                                   |
| Pad analogico a sinistra/destra   | Sterza                                                |
| Pad analogico in su               | Alza la visuale (solo se la visuale Collina è attiva) |
| Tasto R                           | Freno a mano                                          |
| Tasto L + Pad analogico           | Trasferimento di peso/Guida su due ruote              |
| Tasto L + Pad analogico (in aria) | Comandi in aria                                       |
| Tasto sinistra                    | Cambia musica                                         |
| Tasto destra                      | Modalità Sospensioni idrauliche                       |
| Tasto su                          | Lampeggia con i fari/Accetta una gara                 |
| Tasto giù                         | Guarda indietro                                       |
| Tasto SELECT (modalità Carriera)  | Sistema di navigazione                                |
| Tasto SELECT (in gara)            | Mappa in sovrimpressione                              |
| Tasto START                       | Pausa                                                 |

## MODALITÀ SOSPENSIONI IDRAULICHE

|                       |                                                                                                   |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tasto L               | Tieni premuto per attivare le sospensioni idrauliche sinistre/<br>Tocca brevemente per sobbalzare |
| Tasto R               | Tieni premuto per attivare le sospensioni idrauliche destre/<br>Tocca brevemente per sobbalzare   |
| Tasto sinistra/destra | Ruota la visuale attorno al veicolo                                                               |

## MODALITÀ CARRIERA

Se vuoi lasciare un'impronta duratura in questo mondo, devi selezionare la modalità Carriera, che ti permetterà di affrontare tutti gli sfidanti e di guadagnare denaro aggiungere veicoli superpotenti al tuo garage.

All'inizio della modalità carriera, avrai denaro appena sufficiente per comprare una delle sei auto disponibili e affrontare le strade di San Diego. Mentre ti muoverai nelle strade, la tua abilità di guida verrà messa alla prova da altri piloti che cercano una sfida. Le vittorie ti frutteranno denaro e sbloccheranno nuove gare, veicoli e città. Se sarai persistente e guiderai bene, potrai guadagnare il veicolo dei tuoi sogni. Se invece abbandonerai il campo, verrai dimenticato.



## OPZIONIDI GARA

Girando nelle strade cittadine potrai trovare diversi tipi di gare. Partecipare ai vari eventi, contrassegnati sulla minimappa da simboli specifici, è essenziale per migliorare la tua abilità e per fare progressi in modalità Carriera.

## PILOTI DA STRADA



Nelle strade troverai numerosi piloti in cerca di avversari, rappresentati sulla minimappa da frecce blu. Lanciando una sfida a questi veicoli, riceverai un invito alle gare a cui devono partecipare.

## GARE CITTADINE

Queste sfide opzionali sono sempre costituite da gare singole, specifiche della città in cui ti trovi. Sono rappresentate sulla minimappa da cerchi rossi, sono numerose e ti permetteranno di guadagnare rapidamente un po' di soldi.

## GARE DI CLUB

Le stelle dorate sulla minimappa rappresentano le gare di club, che sono aperte solo a certi tipi di veicoli e sono visibili solo quando sei alla guida di uno di essi. Quindi, è una buona idea visitare nuovamente le città con veicoli di tipo diverso per vedere quali gare di club diventano disponibili.

## TORNEI

I tornei sono composti da più gare e sono gli eventi più impegnativi, ma offrono anche i premi migliori. Sono rappresentati sulla minimappa da trofei. L'obiettivo è accumulare nel corso delle gare previste il punteggio globale più alto per aggiudicarsi il sostanzioso premio in palio.



## MODALITA' ARCADE

La modalità Arcade è l'ideale per iniziare rapidamente una gara o per perfezionarsi su una data pista o con un nuovo veicolo. Sono disponibili tutte le città e le gare sbloccate in modalità Carriera, nonché tutte le auto del tuo garage. Dopo aver selezionato una città, un veicolo e una gara, puoi impostare altre variabili come le condizioni meteo, il livello di traffico e il numero di avversari, per creare esattamente l'esperienza di gioco che cerchi.



## TIPI DI GARA

Nella modalità Arcade è possibile affrontare diversi tipi di gara

### AUTOCROSS



A differenza delle gare aperte in città con checkpoint, quelle di autocross si svolgono su un circuito ottenuto chiudendo le strade con delle barriere. Le auto devono completare un certo numero di giri e vince il pilota che ha ottenuto il miglior tempo sul giro.

### PISTA

È simile a una gara di autocross, però gareggi contro altri piloti anziché a cronometro.

### CATTURA LA BANDIERA

All'inizio delle gare di questo tipo, sulla mappa vengono indicate le posizioni della bandiera e dei punti di consegna. I veicoli devono raggiungere la bandiera e cercare di portarla ai punti di consegna per guadagnare un punto. È possibile rubare la bandiera all'auto che l'ha presa speronando quest'ultima. Prima dell'inizio della gara vengono presentate delle opzioni per modificare il numero di punti necessari a vincere, l'organizzazione delle squadre ed eventuali varianti.

### DIPINGI

All'inizio della gara vengono determinati in città dei checkpoint in posizioni sparpagliate. Quando un veicolo attraversa un checkpoint, lo dipinge del colore che gli è stato assegnato, anche se è già stato dipinto in precedenza da un altro giocatore. Vince il primo che riesce a dipingere del proprio colore una certa percentuale dei checkpoint, oppure chi ha dato il proprio colore al maggior numero di checkpoint quando scade il tempo.

### GUIDA LIBERA

Non ci sono né checkpoint né obiettivi. Puoi esplorare l'intera città in assoluta libertà.

## **FRENESIA**



L'obiettivo è guadagnare punti schivando il maggior numero possibile di veicoli mentre si raggiungono i checkpoint per impedire che il tempo scada. La gara inizia con un impulso automatico di nitro, che si ripete ogni 15 secondi per far accelerare il veicolo fino alla velocità massima. Per rendere ancora più difficile la gara, i freni e le abilità speciali sono disattivate, anche se si può usare il freno a mano. La gara termina quando il tempo si esaurisce.

## **ORDINATA**

In questa gara è necessario attraversare nell'ordine giusto tutti i checkpoint presenti in città fino a raggiungere il traguardo.

## **CIRCUITO**

È simile alla gara ordinata, con la differenza che si effettuano più giri attraversando gli stessi checkpoint. Quindi, il punto di partenza diventa il primo checkpoint dei giri successivi.

## **TOCCATA E FUGA**

All'inizio della gara viene rivelato un checkpoint. L'ultimo veicolo che lo raggiunge diventa la PREDI, attorno a cui appaiono sulla minimappa delle zone di punteggio colorate. Le altre auto guadagnano punti a seconda del tempo trascorso nelle zone colorate (le zone più vicine alla PREDI valgono più punti di quelle esterne).

## **NON ORDINATA**

All'inizio della gara vengono determinati tutti i checkpoint e il traguardo. L'ordine in cui vengono attraversati i checkpoint non ha alcuna importanza.



## RETE

Ti aspetta la sfida definitiva in modalità Multigiocatore: potrai giocare contro un massimo di 5 avversari e mostrare la tua abilità di guida e i fantastici veicoli che hai guadagnato. Per giocare con *Midnight Club 3: DUB Edition* via Wi-Fi, hai bisogno di almeno un avversario che abbia caricato *Midnight Club 3: DUB Edition* su PSP®. Per ottenere i migliori risultati, i giocatori dovrebbero trovarsi a una distanza massima di 9 metri e non avere ostacoli interposti fra loro.



Decidi se vuoi ospitare una partita in qualità di host o partecipare a una già esistente. Se partecipi, seleziona il tuo veicolo scorrendo verso sinistra o destra l'elenco di quelli disponibili nella sala d'attesa. Tutti i veicoli e i profili di veicoli salvati nel tuo garage saranno disponibili anche in modalità Multigiocatore. Se sei l'host, configura le opzioni come se la partita fosse locale e falla iniziare quando è stato raggiunto il numero desiderato di partecipanti. Se l'host di una partita la abbandona, la persona che è entrata nella sessione subito dopo di lui diventa automaticamente host per consentire alla gara di continuare.

## CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP®, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.

## MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP® di comunicare direttamente tra loro.

# ESPAÑOL

## MEMORY STICK DUO™

Para guardar los ajustes y progresos del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. Los datos de juego guardados se pueden cargar desde el mismo Memory Stick Duo™ o de cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos de juego guardados.

## FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP® entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



### MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP® comunicarse directamente entre sí.



### GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP®Game en su sistema PSP®.



### MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP® conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP®.

## ÍNDICE



- 03 COMENZAR
- 05 MODO CARRERA
- 06 OPCIONES DE CARRERA
- 07 MODO ARCADE
- 08 TIPOS DE CARRERA
- 10 RED



# COMENZAR

Ajustes del sistema de entretenimiento portátil PSP®



# CONTROLES

## CONTROLES PREDETERMINADOS

|                                                   |                                                                |
|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Botón X                                           | acelerar                                                       |
| Botón O                                           | maniobra especial/activar mejora                               |
| Botón A                                           | frenar/marcha atrás                                            |
| Botón B                                           | nitro/turbo de arrastre                                        |
| Pad analógico a la izquierda/derecha              | dirección                                                      |
| Pad analógico arriba                              | subir la cámara<br>(solo si la cámara de colina está activada) |
| Botón R                                           | freno de mano                                                  |
| Botón L + pad analógico                           | transferencia de peso/conducción sobre 2 ruedas                |
| Botón L + pad analógico (en el aire)              | control en el aire                                             |
| Botón de dirección izquierdo                      | cambiar música                                                 |
| Botón de dirección derecho                        | modo Hidráulica                                                |
| Botón de dirección arriba                         | señalizar con las luces delanteras/aceptar carrera             |
| Botón de dirección abajo                          | mirar atrás                                                    |
| Botón SELECT (selección)<br>(modo Circular)       | sistema de navegación                                          |
| Botón SELECT (selección)<br>(durante una carrera) | mapa sobreimpreso                                              |
| Botón START                                       | menú de pausa                                                  |

## MODO HIDRÁULICA

|                                      |                                                                                   |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Botón L                              | pulsar y mantener para activar la hidráulica del lado izquierdo/pulsar para botar |
| Botón R                              | pulsar y mantener para activar la hidráulica del lado derecho/pulsar para botar   |
| Botón de dirección izquierdo/derecho | rotar la cámara alrededor del vehículo                                            |

## MODO CARRERA

Si quieres dejar huella en la escena automovilística, entonces tienes que ir al modo Carrera profesional. Aquí es donde te enfrentarás a todos tus rivales y ganarás dinero para conseguir un garaje lleno de vehículos modificados.

Al principio del modo Carrera profesional tendrás el dinero justo para comprar un coche entre una selección de seis y las calles de San Diego te estarán esperando. Una vez en la carretera, tu talento como conductor será puesto a prueba por otros corredores que buscan un desafío. Al ganar obtienes dinero y desbloqueas más carreras, vehículos, opciones y ciudades. La persistencia y la habilidad te ayudarán a conseguir el vehículo de tus sueños. Si te retiras, pasarás al olvido.





## OPCIONES DE CARRERA

En las calles de la ciudad pueden encontrarse varios tipos de carreras. Participar en carreras variadas, las cuales se marcan con símbolos diferentes en el mapa, es esencial para mejorar tus habilidades de conducción y avanzar por el modo Carrera profesional.

## CORREDORES CALLEJEROS



Las calles están llenas de otros corredores que quieren competir. Aparecen en el mapa representados por flechas azules. Al desafiar a esos vehículos, serás invitado a las carreras en las que estén participando.

## CARRERAS URBANAS

Estos desafíos consisten en una única carrera y son específicos de la ciudad en la que compites. Se representan mediante círculos rojos en el mapa. Las carreras urbanas abundan y constituyen un buen modo de obtener dinero rápido.

## CARRERAS DEL CLUB

Las estrellas doradas en el mapa de la ciudad representan carreras del club, que están abiertas a ciertas clases de vehículos. Si estás conduciendo el tipo apropiado de vehículo, la ubicación de esas carreras será obvia. Vale la pena volver a visitar las ciudades con nuevos vehículos para ver las novedades disponibles.

## TORNEOS

Los torneos de múltiples carreras son el tipo de prueba más difícil, pero también proporciona mayores recompensas. Se representan mediante trofeos y son carreras en las que al final de las múltiples pruebas debes tener acumulados más puntos que tus rivales para ganar el premio gordo.

## MODO ARCADE

El modo Arcade es el lugar ideal para participar rápidamente en una carrera o para perfeccionar tu conducción en una pista específica o con un vehículo nuevo. Cualquier ciudad y carrera desbloqueadas en el modo Carrera profesional está disponible aquí, así como cualquier coche en tu garaje. Tras seleccionar una ubicación, vehículo y carrera, podrás ajustar otras variables, como el clima, el tráfico y el número de adversarios para crear exactamente la experiencia que desees.



## TIPOS DE CARRERA

Hay muchos tipos de carrera únicos para explorar en el modo Arcade.

### AUTOCROSS



En vez de tener puntos de control en una ciudad abierta, en Autocross se colocan barreras en las calles, creando una pista urbana para que los vehículos compitan durante un número determinado de vueltas. El ganador es el que obtenga el tiempo de vuelta más rápido.

### PISTA

Similar a una carrera de Autocross, solo que contra otros competidores en vez de contra el reloj.

### CAPTURAR LA BANDERA

Al principio de este tipo de carrera, el mapa mostrará una bandera y unas ubicaciones de entrega. Los vehículos compiten por llegar hasta la bandera y luego intentan llevarla a un punto de entrega para anotarse un tanto. La bandera puede robarse embistiendo al coche que la lleva. Antes de comenzar este tipo de carrera, se configuran las opciones de los tantos necesarios para ganar, el límite de tiempo, la organización del equipo y las variantes de juego.

### PINTAR

Al inicio de esta carrera, se distribuyen una serie de puntos de control por toda la ciudad. Cuando un vehículo cruza un punto de control, quedará pintado del color asignado a ese vehículo, incluso si otro ya lo ha pintado. Gana el primero en colorear un porcentaje predeterminado de puntos de control con su color o el que tenga más puntos de control de su color al final del límite de tiempo.

### CIRCULAR

Aquí no hay puntos de control ni metas, toda la ciudad está abierta para que la explores a tu gusto.



## **FRENESÍ**



El objetivo del modo Frenesí es anotarse puntos esquivando tantos vehículos como sea posible mientras se pasa por una interminable secuencia de puntos de control, impidiendo así que el cronómetro llegue a cero. La carrera comienza con un impulso automático de nitrógeno y cada 15 segundos se recibe otro, de modo que tu vehículo va acelerando hasta alcanzar la velocidad punta. Para hacer las cosas más difíciles, los frenos y habilidades especiales están desactivados (aunque el freno de mano sí funciona). La carrera acaba si el cronómetro llega a cero.

## **ORDENADO**

En esta carrera los puntos de control están situados por toda la ciudad y hay que conducir por ellos, en orden y uno detrás de otro, para llegar a la meta.

## **CIRCUITO**

Es similar a la Carrera ordenada, salvo que se dan múltiples vueltas por los mismos puntos de control. El punto de inicio de la carrera se convierte en el primer punto de control de las vueltas sucesivas.

## **TOCAR**

Al principio de esta carrera, se muestra un punto de control. El último vehículo en llegar hasta dicho punto de control "la lleva", y el minimapa mostrará las zonas de anotación coloreadas alrededor del coche que "la lleva". Los demás coches anotan puntos según el tiempo que pasen en las zonas coloreadas. Las más próximas al coche que "la lleva" valen más puntos que las zonas alejadas.

## **DESORDENADO**

Al principio de esta carrera, se colocarán todos los puntos de control y la meta. El orden para pasar por los puntos de control es decisión tuya.

## RED

The El desafío definitivo te aguarda en el modo Multijugador: competir contra hasta 5 oponentes, luciendo tu habilidad como conductor y el vehículo perfecto que has conseguido. Para jugar con Midnight Club 3: DUB Edition a través de red Wi-Fi, necesitarás al menos un oponente con una PSP® que esté ejecutando Midnight Club 3: DUB Edition. Para conseguir los mejores resultados, los jugadores deben estar separados menos de 9 metros y sin obstáculos entre ambas unidades.



Decide si quieres ser el anfitrión de tu propia partida o unirte a una carrera ya existente. Si te unes a una carrera ya existente, selecciona tu vehículo desplazándote a la izquierda o a la derecha en el punto de encuentro del juego. Todos los vehículos y perfiles de vehículos que hayas guardado en tu garaje están disponibles en modo Multijugador. Si eres el anfitrión, configura las opciones tal y como harías en una partida local y comienza cuando tengas el número de jugadores deseado. Si el anfitrión del juego abandona, la siguiente persona que se haya unido a la sesión se convertirá automáticamente en el anfitrión para que la carrera pueda continuar.

## FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).

## MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP® comunicarse directamente entre sí.